DEEP·DUCK TROUBLE

STARRING

Donald Duck

SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS MÊME OU VOTRE ENFANT

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque.

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir el mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL EPILESSIA

PER FAVORE LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio prendete per favore le seguenti precauzioni.

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi anfall eller medvetande förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV skärm eller i TV spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten waaronder die van TV beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken.

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- Parents : nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue está bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14 o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

Prima dell'uso

- Nel caso in cui voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate avuto fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi e incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso in cui durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång så stäng OMEDELBART av apparaten och du ska kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap heeft gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

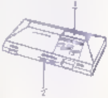
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

1 Sega Cartridge
2 Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System oder Master System II wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter on "ON"). Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf "OFF"). Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

1 Sega-Spielkassette
2 Control Pad 1

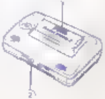
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans le mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur.

1 Cartouche Sega
2 Bloc de commande 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel vostro manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelsystem Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt sedan i Segas spelkassett i spelsystemet.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikskärmen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikskärmen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelsystemet.

OBS! Detta spel är bara för en spelare.

① Segas spelkassett
② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System, Mega Drive of Game Gear aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit de controllers 1 en 2 aan (Mega Drive en Master System). Als je het lichtpistool gebruikt, moet je die aansluiten op controller ingang 1.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk of alles goed aangesloten is en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

Let op: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette
② Controller 1

Tough Luck Duck!

What a mess. Uncle Scrooge went to a mysterious island looking for treasure and found a strange and beautiful necklace. But as soon as he left the island he began to feel lightheaded. And light footed. In fact he felt lighter and lighter and by the time he got back to his house, he had blown up like a balloon! Uncle Scrooge had been cursed by the necklace!

When Donald came home, he found Uncle Scrooge bouncing against the ceiling and yelling for help.

"What's up, Uncle Scrooge?" Donald asked.
"This is no time for jokes, Donald! You've got to get me down from here!" Scrooge replied. "I've been cursed by this amulet. Unless you can take it back to the island where I found it and put it back on the magic statue, I'll have to float around in the air for the rest of my life!"

Die Unglücksente

Schöne Bescherung! Onkel Dagobert war mal wieder auf Schatzsuche. Dabei fand er auf einer mysteriösen Insel eine wunderschöne, wenn auch etwas geheimnisvoll aussehende Halskette. Als er sich freudig auf den Heimweg machte, wurde es ihm ganz leicht ums Herz. Und nicht nur ums Herz, er wurde auch immer leichtfüßiger. Langsam, aber sicher verwandelte er sich nämlich in einen Ballon, und nach kurzer Zeit war Dagobert so "high" wie nie zuvor. Die Halskette war mit einem üblen Fluch behaftet!

Als Donald nach Hause kam, fand er Onkel Dagobert hilferufend unter der Zimmerdecke hängend.

"Wo hängt's denn, Onkel Dagobert?" fragte Donald grinsend. "Mach' keine Witze und hol mich hier herunter, Donald!" jammerte Dagobert. "Dieses Amulett hier hat mich verflucht. Wenn du es nicht zur Insel zurückbringen und es wieder der verzauberten Statue umhängen kannst, bin ich dazu verdammt, den Rest meines Lebens als Ballon zu verbringen!"

Pas de chance, mon canard!

Quel pétrin! Oncle Picsou est allé sur une île mystérieuse pour chercher un trésor et y a trouvé un collier étrange et superbe. Mais dès qu'il a quitté l'île il a commencé à se sentir la tête légère. Et les pattes aériennes. En fait, il avait le sentiment d'être en apesanteur et en arrivant chez lui, il était gonflé comme une baudruche! Le collier lui avait jeté un sort!

Lorsque Donald est rentré à la maison, il a trouvé Oncle Picsou collé au plafond et vociférant pour obtenir de l'aide.

"Que se passe-t-il, Oncle Picsou?" demanda ingénument Donald.
"Ce n'est pas le moment de plaisanter, Donald! Je dois descendre d'ici!" répliqua Oncle Picsou. "Cette amulette m'a jeté un sort. Il faut la rapporter sur l'île où je l'ai trouvée et la remettre au cou de la statue magique. Sinon je flotterai dans l'air jusqu'à la fin de mes jours!"

¡Buena suerte pato!

¡Qué lío! El tío Scrooge fue a una isla misteriosa en busca de un tesoro, y encontró un extraño y hermoso collar. Pero tan pronto como abandonó la isla empezó a sentirse mareado. Y luego de pies [illegible] para todo el cuerpo. ¡Y cuando llegó a su casa se puso a volar como un globo! ¡El tío Scrooge recibió la maldición del collar!

Cuando Donald regresó a casa se encontró con el tío Scrooge rebotando contra el techo y pidiendo socorro a gritos.

¿Qué ha pasado, tío Scrooge? Preguntó Donald.
"¡Éste no es el momento de hacer bromas! ¡Busca la forma de bajarme de aquí!" Este amuleto me ha traído una maldición. A menos que puedas llevarlo a la isla lo que encontré en ella y colocarlo en la estatua mágica ¡tendré que estar flotando por el aire el resto de mi vida!"

Che disastro!

Zio Paperone è andato su di un'isola misteriosa per cercare un tesoro e ha trovato una collana strana e meravigliosa. Non appena lasciata l'isola però, egli ha iniziato a sentirsi sempre più leggero. Ed ancora più leggero. Infatti quando è arrivato a casa, Zio Paperone si era ormai gonfiato come un pallone. Zio Paperone è stato colpito dalla maledizione della collana.

Quando Paperino è arrivato a casa ha trovato Zio Paperone attaccato al soffitto gridando aiuto.

"Cosa sta succedendo Zio Paperone?" domanda Paperino.
"Questo non è il momento di scherzare, Paperino. Devi tirarmi fuori da questo pasticcio," dice Zio Paperone. "Sono stato maledetto da questo amuleto. Se non lo riporti sull'isola dove lo ho trovato e non lo rimetti nella statua magica dovrò rimanere in aria per sempre."

Så gott som sprängd anka!

Knepigt värre! I sin ständiga jakt på skatter seglade Joakim von Anka till en ö full av mystik, och hittade ett förunderligt och vackert halsband. Men så fort han lämnade ön började han känna sig lätt yr. Nästan lika fort lätt för farbror Joakim märkte att allt blev lättare ju längre han seglade och när han slutligen kom hem till sig var han som en uppblåst ballong. Ack, o ve — farbror Joakim hade fallit offer för halsbandets förbannelse!

När Kalle kom hem hittade han farbror Joakim studsande omkring i taket och ropandes på hjälp.
"Är du uppe ännu, farbror Joakim?" frågade Kalle.

"Det är inte läge för heeriga skämt, Kalle! Du måste få ner mig härifrån!" morrade farbror Joakim i ilska. "Den här amuletten har skickat sin förbannelse på mig. Om inte du lyckas ta tillbaka den dit där den hör hemma, så kommer jag att [illegible] resten av livet!"

Wat Een Pech Duck!

Wat een ellende! Oom Dagobert is op zoek gegaan naar een schat op een geheimzinnig eiland en daar vond hij een vreemde, prachtige ketting. Maar zodra hij het eiland verliet, begon hij zich nogal licht in het hoofd te voelen. En lichtvoetig! Eigenlijk voelde hij zich helemaal erg licht en toen hij thuis kwam, was hij zo opgeblazen als een ballon! Door die ketting heerste er een vloek op hem!

Toen Donald thuis kwam, hing Oom Dagobert tegen het plafond te stuiteren en riep om hulp.

"Wat is er aan de hand, Oom Dagobert?" vroeg Donald.
"Dit is niet het moment om grappen te maken, Donald! Je moet me naar beneden zien te krijgen." snauwde Dagobert. "Ik ben vervloekt door dit amulet. Als jij het niet terugbrengt naar het eiland waar ik het gevonden heb en het weer op het magische standbeeld plaatst, moet ik voor de rest van mijn leven in de lucht blijven rondzweven!"

[illegible] Counts [illegible]

[illegible] and Donald. The island is [illegible] with animals, lava pits, [illegible] remember the island's gu[illegible] [illegible] ghosts!"

[illegible] thought for a moment. "Hmm. Maybe w[illegible] the necklace back by mail [illegible]

[illegible]

[illegible] spaw[illegible] [illegible] weige[illegible]

[illegible] d ubeite [illegible] Geräusch [illegible]

[illegible] rempli de [illegible] de volcans qui [illegible] plantes venimeuses [illegible] des esprits.

[illegible] Hum. Nous [illegible] envoyer le collier par [illegible]

[illegible] o. Una av[illegible] [illegible] amigo!

"¡No co[illegible] tanto, Donald! La isla está llena de todo tipo de animales salvajes, lechos de lava y plantas venenosas. ¡Por no mencionar los espíritus y fantasmas guardianes de la isla!"

Donald dudó un momento. "Ummm. Quizás podamos enviar solamente el collar por correo aéreo."

[illegible] u [illegible] ozal p[illegible] Senza me[illegible] am gu[illegible]

Pap[illegible] o. "Hmm [illegible] e pensando [illegible] esti [illegible] re la collana [illegible] a aerea."

Lugna [illegible]. Ön är propp[illegible] v[illegible] vilda djur, [illegible] giftiga växter! För att inte [illegible] om öns egna [illegible] ande andar och spöken!

Kalle tänkte en kort stund. "Hmm," sa han, "det är nog bättre om vi skickar tillbaka krimskramset via flyget!"

[illegible] wakende sp[illegible] ke[illegible] en gee[illegible] het eiland!"

Donald dacht even na. "Hmmm, misschien kunnen we die ket[illegible] beter per luchtpost versturen."

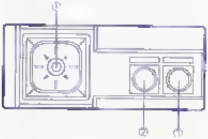
Take Control!

① **Directional Button (D-button)**
- Press to move the Duck Marker to one of the four areas on the island map.
- Press left or right to move Donald on the screen.
- Press up to go through entrances.
- Press down to make Donald duck.

② **Button 1**
- Press to start the game.
- Press to select an area on the island map.
- Press to kick.

③ **Button 2**
- Press to start the game.
- Press to select an area on the island map.
- Press to jump.
- Press repeatedly to swim (in the Inlet Round).

Pause Button (on the Master System machine)
- Press to pause the game/press again to resume game play.



Übernehmen Sie das Steuer!

① **Richtungstaste**
- Diese Taste drücken, um den Entencursor zu einem der vier Bereiche auf der Insel-Landkarte zu bewegen.
- Diese Taste drücken, um Donald auf dem Bildschirm nach rechts oder links zu bewegen.
- Diese Taste nach oben drücken, um in Eingänge gelangen zu können.
- Diese Taste nach unten drücken, damit sich Donald duckt.

② **Taste 1**
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um einen Bereich auf der Insel-Landkarte zu wählen.
- Diese Taste drücken, um Donald Fußtritte austeilen zu lassen.

③ **Taste 2**
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um einen Bereich auf der Insel-Landkarte zu wählen.
- Diese Taste drücken, um Donald hochspringen zu lassen.
- Diese Taste wiederholt drücken, um schwimmen zu können (in der Meeresbucht-Runde).

Pausentaste (an der Master System-Konsole)
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Zur Fortsetzung des Spiels die Taste nochmals drücken.

Prenez les commandes en main!

① **Bouton directionnel (bouton D)**
- Appuyez pour déplacer le curseur dans une des quatre zones de la carte de l'île
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour vous déplacer sur l'écran
- Appuyez vers le haut pour passer les entrées
- Appuyez vers le bas pour plonger

② **Bouton 1**
- Appuyez pour commencer à jouer
- Appuyez pour sélectionner une zone sur la carte de l'île
- Appuyez pour donner un coup de pied

③ **Bouton 2**
- Appuyez pour commencer à jouer
- Appuyez pour sélectionner une zone sur la carte de l'île
- Appuyez pour sauter
- Appuyez de manière répétitive pour nager (dans l'épreuve d'entrée)

Bouton de pause (sur la machine Master System)
- Appuyez pour faire une pause/appuyez à nouveau pour reprendre votre partie

Toma el control

1 **Botón direccional (botón D)**
- Presiónalo para mover el cursor del pato a una de las cuatro áreas del mapa de la isla
- Presiónalo hacia la izquierda o hacia la derecha para hacer que Donald se mueva por la pantalla
- Presiónalo hacia arriba para pasar a través de entradas.
- Presiónalo hacia abajo para hacer que Donald se agache

2 **Botón 1**
- Presiónalo para iniciar el juego
- Presiónalo para seleccionar un área del mapa de la isla
- Presiónalo para dar patadas

3 **Botón 2**
- Presiónalo para iniciar el juego.
- Presiónalo para seleccionar un área del mapa de la isla.
- Presiónalo para saltar
- Presiónalo repetidamente para nadar (en la ronda de la ensenada)

Botón de pausa (en el sistema Master System)
- Presiónalo para realizar una pausa en el juego, y vuelve a presionarlo para reanudarlo.

Prendete controllo

1 **Pulsante direzionale (Pulsante D)**
- Premetelo per portare il Papero cursore in una delle quattro zone della mappa dell'isola
- Premetelo a sinistra o a destra per spostare Paperino su lo schermo
- Premetelo in alto per attraversare gli ingressi.
- Premetelo in basso per far abbassare Paperino

2 **Pulsante 1**
- Premetelo per iniziare il gioco.
- Premetelo per selezionare una delle zone della mappa dell'isola
- Premetelo per calciare

3 **Pulsante 2**
- Premetelo per iniziare il gioco.
- Premetelo per selezionare una delle zone della mappa dell'isola
- Premetelo per saltare
- Premetelo ripetutamente per nuotare (nel livello di ingresso)

Pulsante di pausa (con Master System)
- Premetelo per interrompere il gioco e premetelo nuovamente per riprendere il gioco.

Ta kontroll!

1 **Styrtangenten D (D-knappen)**
- Vicka för att flytta ankmarkören till en av de fyra områdena på kartan över ön
- Vicka stången åt höger eller vänster för att flytta Kalle omkring på skärmen
- Vicka uppåt för att gå igenom dörröppningar
- Vicka neråt för att få Kalle att ducka

2 **Knapp 1**
- Tryck för att sätta igång spelet
- Tryck för att välja ett av fyra områden
- Tryck för att leverera en stenhård spark.

3 **Knapp 2**
- Tryck för att sätta igång spelet
- Tryck för att välja ett av fyra områden
- Tryck för att hoppa upp i luften
- Tryck upprepade gånger för att simma (i spelets första stadium)

Pausknapp (på Master System-spelapparaten)
- Tryck för att ta en paus i spelandet. Tryck en gång till för att fortsätta spelet

De Besturing!

1 **Richting Toets**
- Druk hierop om Duck Pijl te bewegen naar één van de vier gebieden op de plattegrond van het eiland
- Druk op links of rechts om Donald over het scherm te bewegen
- Druk op omhoog om door ingangen te gaan.
- Druk op omlaag om Donald te laten duiken

2 **Toets 1**
- Druk hierop om het spel te starten
- Druk hierop om een gebied te selecteren op de plattegrond van het eiland
- Druk hierop om te trappen

3 **Toets 2**
- Druk hierop om het spel te starten
- Druk hierop om een gebied te selecteren op de plattegrond van het eiland
- Druk hierop om te springen
- Druk herhaaldelijk achter elkaar op om te zwemmen (in de inham)

Pauze Toets (op het Master System)
- Druk hierop om het spel te pauzeren/druk nog een keer om weer door te gaan met het spel

An Island Adventure!

After you turn on your Master System/Master System II, the story screens appear, followed by the *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck* Title screen. Find out what happened to Uncle Scrooge by taking a look at the story, or go right to the Title screen by pressing Button 1 or 2.

Press either button again to see the island map. Move the Duck Marker to one of the four areas on the island and press Button 1 or 2 to select the area and start on your adventure.

Die Insel der Abenteuer!

Nachdem Sie Ihr Master System/Master System II eingeschaltet haben, erscheinen nacheinander die Story-Bildschirme, gefolgt vom Titel-Bildschirm von *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*. Wenn Sie herausfinden wollen, wie es Onkel Dagobert erging, schauen Sie sich die Story an, andernfalls gelangen Sie durch Drücken der Taste 1 oder 2 direkt zum Titel-Bildschirm.

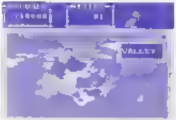
Um sich die Insel-Landkarte anschauen zu können, drücken Sie eine der beiden Tasten noch einmal. Bewegen Sie den Entencursor auf einen der vier Insel-Bereiche, danach drücken Sie Taste 1 oder 2, um das gewählte Gebiet zu bestätigen und das Abenteuer zu beginnen.

Une aventure insulaire!

Après avoir mis votre Master System/Master System II sous tension, une démonstration de jeu apparaît, suivie de l'écran Titre *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*. Trouvez ce qui est arrivé à l'Oncle Picsou en regardant la démonstration ou passez directement à l'écran Titre en appuyant sur le bouton 1 ou 2.

Appuyez à nouveau sur l'un ou l'autre de ces boutons pour voir la carte de l'île. Déplacez le curseur sur l'une des quatre zones de cette île et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour la sélectionner et vous lancer dans l'aventure.

DEEP DUCK TROUBLE
STARRING
Donald Duck



¡La aventura de la isla!

Después de haber conectado la alimentación de su sistema Master System/Master System II, aparecerán las pantallas de la historia, seguidas por la pantalla del título *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*. Entérese de lo que le ha pasado al tío Scrooge leyendo la historia, o vaya directamente a la pantalla del título presionando el botón 1 o 2.

Vuelva a presionar el botón para ver el mapa de la isla. Mueva el cursor de pato a una de las cuatro áreas de la isla y presione el botón 1 o 2 para seleccionar el área y empezar su aventura.

Un'avventura sull'isola misteriosa!

Dopo aver acceso il vostro Master System/Master System II, le schermate della storia appaiono seguite dallo schermo del titolo *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*. Scoprite cosa è successo a Zio Paperone guardando la storia, oppure passate direttamente allo schermo del titolo premendo il pulsante 1 o 2.

Premete nuovamente uno dei due pulsanti per vedere la mappa dell'isola. Portate il Papero cursore su una delle quattro zone dell'isola e quindi premete il pulsante 1 o 2 per selezionare la zona ed iniziare la vostra avventura.

Ett riktigt mysrys-äventyr!

När du slår på ditt Master System eller Master System II, rullas bakgrundshistorien upp på skärmen varefter rubrikskärmen för *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck* visas. Om du vill kan du ta reda på vad som hänt Joakim von Anka eller så kan du gå direkt till rubrikskärmen genom att trycka på antingen knapp 1 eller 2.

Tryck på endera knappen igen för att ta en titt på kartan över ön. Flytta ankmarkören till en av öns fyra områden, tryck på antingen knapp 1 eller 2 för att välja område och sätt igång med ditt äventyr!

Een Eilandavontuur!

Nadat je je Master System/Master System II hebt aangezet verschijnen de Verhaalschermen die gevolgd worden door het '*Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*' Titelscherm. Bekijk wat er precies met Oom Dagobert gebeurd is door het verhaal te volgen, of ga meteen door naar het Titelscherm door op Toets 1 of 2 te drukken.

Druk nog een keer op een toets om de plattegrond van het eiland te laten verschijnen. Verplaats de Duck Pijl naar één van de vier gebieden op het eiland en druk daarna op Toets 1 of 2 om het gebied te selecteren en je avontuur te beginnen.

Getting Around and Avoiding Injury

The game is separated into four island areas, each with two Stages and a Chase Stage after the end of the second Stage. In regular Stages, Donald has to get past creatures and traps while picking up treasures and food. In the Chase Stage, Donald runs (or swims) to escape from creatures or objects.

- Tries Left
- Treasure Chest
- Life Gems
- Kickable Object

Wie man die Insel erforscht und dabei unverletzt bleibt

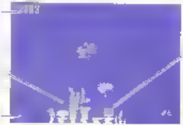
Das Spiel ist in vier Insel-Bereiche unterteilt, von denen jeder wiederum aus zwei Stufen besteht. Außerdem schließt sich an Stufe zwei eine Verfolgungsjagd an. In den normalen Stufen muß sich Donald an verschiedenen Kreaturen und Fallen vorbeiarbeiten und dabei Schätze und auch etwas Eßbares einsammeln. In der Verfolgungsstufe muß Donald laufen (oder schwimmen), um seinen Gegnern oder anderen ebenfalls übelgesonnenen Gegenständen zu entkommen.

- Restliche Versuche
- Schatztruhe
- Lebens-Edelsteine
- Gegenstände, die sich durch Fußtritte wegschleudern lassen

Pour commencer et éviter les blessures

Dans ce jeu, l'île est divisée en quatre zones de jeux, chacune de deux niveaux et d'un niveau "Chasse" à la fin du second niveau. Dans les niveaux normaux, Donald doit dépasser les créatures et éviter les pièges tout en ramassant des trésors et de la nourriture. Dans le niveau Chasse, Donald court (ou nage) pour échapper aux créatures et aux objets.

- Vies restantes
- Coffres à trésor
- Pierres précieuses de Vies
- Objets projetables



Formas de moverse y evitar daños

El juego está separado en cuatro áreas de la isla, cada una de ellas con dos etapas y una etapa de persecución después de la segunda etapa. En las etapas normales Donald tendrá que pasar criaturas y trampas mientras tome tesoros y comida. En la etapa de persecución, Donald correrá (o nadará) para escapar de criaturas u objetos.

1. Intentos restantes
2. Cofre de tesoro
3. Gemas de vida
4. Objetos a los que dar patadas

Come muoversi ed evitare incidenti

Il gioco è separato in quattro zone dell'isola, ciascuna con due livelli ed un livello di inseguimento al termine del secondo livello. Nei livelli normali, Paperino deve evitare creature e trappole raccogliendo allo stesso tempo tesori e cibo. Nel livello di inseguimento, Paperino deve correre (o nuotare) per scappare da creature ed oggetti.

1. Tentativi rimasti
2. Baule del tesoro
3. Gemme di vita
4. Oggetti calciabili

Hur man glassar omkring och undviker bråk

Spelet är uppdelat i fyra områden som i sin tur är uppdelade i två zoner samt en ankjakt som följer direkt på den andra zonen i varje område. I de vanliga zonerna måste Kalle ta sig förbi djur och fällor medan han samlar på sig skatter och krubb. Under ankjakterna springer (eller simmar) han för glatta livet för att undslippa olika varelser och manicker.

1. Återstående försök
2. Skattkista
3. Livskristaller
4. Sparkvänligt föremål

Ga op Pad en Blijf Ongedeerd

Het spel is verdeeld in vier eilandgebieden, met elk twee Ronden en een Jacht Ronde aan het eind van de tweede Ronde. In de normale Ronden moet Donald langs schepsels en vallen komen terwijl hij schatten en voedsel verzamelt. In de Jacht Ronde rent (of zwemt) Donald om aan schepsels of objecten te ontkomen.

1. Overgebleven Pogingen
2. Schatkist
3. Levensjuwelen
4. Object dat weg kan worden getrapt

Be Quick on Those Webbed Feet!

There are three ways of getting past bad guys. Donald can jump over them and avoid them completely (press Button 2 to jump up and press the D Button to direct the jump).

He can also jump on them from overhead and bounce them right off the screen (press and hold Button 2 to jump up and land on them). In some of the areas of the game, you have to bounce on enemies to get to higher ground, so get lots of practice. Also be careful not to jump too early or you might jump right in front of them and get injured yourself.

Finally, if there is a rock lying nearby, Donald can kick it (stand next to the rock and press Button 1 to kick) so that it lands on them.

Gute Beinarbeit macht sich bezahlt!

Sie können Ihre Gegner auf drei verschiedene Arten aus dem Weg räumen. Donald kann zunächst über seine Gegner springen und sie dann ins Leere laufen lassen (drücken Sie Taste 2 zum Hochspringen und die Richtungstaste zum Bestimmen der Sprungrichtung).

Donald kann außerdem von einer höhergelegenen Stelle direkt auf den Gegner springen und ihn auf diese Weise vom Bildschirm befördern (drücken Sie hierzu Taste 2, um zuerst hochzuspringen und dann auf dem Gegner zu landen). In einigen Situationen werden Sie Ihre Gegner sozusagen als Sprungbrett benutzen müssen, um zu höhergelegenen Orten zu gelangen; es empfiehlt sich daher, Ihre Sprungtechnik zu perfektionieren. Seien Sie vorsichtig, damit Sie nicht zu früh abspringen, sonst landen Sie unmittelbar vor Ihrem Gegner, was unangenehm für Sie werden kann.

Bei der dritten Methode kann Donald einen in der Nähe liegenden Felsen mit einem Fußtritt in Richtung Gegner befördern (stellen Sie sich neben den Gesteinsbrocken und drücken Sie dann Taste 1, um gegen den Stein zu treten).

Soyez rapide avec ceux aux pattes palmées!

Vous pouvez vous comporter de trois manières en présence de vos ennemis. Vous pouvez sauter par dessus et les éviter complètement (appuyez sur le bouton 2 pour sauter et sur le bouton D pour orienter votre saut).

Vous pouvez également sauter sur eux d'en haut et les éjecter de l'écran (appuyez sur le bouton 2 et maintenez-le enfoncé pour sauter et atterrir sur eux). Dans certaines zones du jeu, vous devrez rebondir sur vos ennemis pour sauter sur un terrain surélevé, aussi entraînez-vous sérieusement. Faites également attention à ne pas sauter trop tôt, sinon vous pourriez sauter juste devant eux et vous blesser.

Pour finir, s'il y a un rocher dans les environs, donnez lui un coup de pied (tenez-vous près du rocher et appuyez sur le bouton 1 pour donner le coup de pied) afin qu'il leur tombe dessus.

¡Dese prisa con esos pies palmeados!

Existen tres formas de poder librarse de sus enemigos. Donald puede saltar sobre ellos y eludirlos completamente (presione el botón 2 para saltar y el botón D para dirigir el salto).

También puede saltar sobre ellos desde arriba y mandarlos fuera de la pantalla (mantenga presionado el botón 2 para saltar y caer sobre ellos). En algunas áreas del juego usted podrá rebotar sobre los enemigos para pasar a una tierra más elevada, para lo cual tendrá que practicar mucho. Además, tenga cuidado para no saltar demasiado pronto, ya que podría caer frente a un enemigo y salir herido.

Finalmente, si hay alguna roca por los alrededores, Donald podrá darle una patada (poniéndose al lado de la roca y presionando el botón 1 para darle una patada) para lanzarla hacia los enemigos.

Siate rapidi con quei piedi palmati!

Vi sono tre modi per superare i cattivi. Paperino può saltare sopra ad essi evitandoli completamente (premete il pulsante 2 per saltare ed il pulsante D per dirigere il salto).

Egli può anche saltare su di essi dall'alto e colpirli spedendoli fuori dallo schermo (tenete premuto il pulsante 2 per saltare ed atterrare su di essi). In alcune delle zone del gioco è necessario colpire i nemici per raggiungere un terreno più alto e perciò occorre si fa pratica. Fate anche attenzione a non saltare troppo presto, altrimenti potreste atterrare davanti ad un nemico ed essere colpiti a vostra volta.

Infine, se nelle vicinanze vi fosse una roccia, Paperino può calciarla (avvicinatevi alla roccia e premete il pulsante 1 per calciarla) in modo che vada a colpire i nemici.

Sluta kvacka och kvicka på!

Det finns tre olika sätt att ta sig runt skurkaktiga typer. Kalle kan hoppa över dem och slippa dem helt (tryck på knapp 2 för att hoppa upp i luften och vicka D-knappen för att ta ut riktningen).

Han kan också hoppa upp och stampa dem i skallen så att de vinglar av skärmen (håll knapp 2 nedtryckt för att hoppa upp och landa på dem). I en del av spelområdena måste du använda dina fiender som studsmatta för att kunna nå platser som annars vore för högt belägna, så se till att du får gott om träning. Se också till att du inte hoppar för tidigt, för då kan du lätt hamna rakt framför någon stygg skurking och åka på en saftig högerkrok.

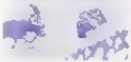
Om det skulle strategiskt nog råka ligga ett stenblock alldeles i närheten, så kan Kalle sparka till det (ställ dig tätt intill blocket och tryck på knapp 1 för att ge det en kraftig [illegible]), så att det seglar iväg och plattar till motståndarna.

Zorg dat je snel bent op die Zwemvliezen!

Er zijn drie manieren om langs slechteriken te komen. Donald kan over ze heen springen om ze helemaal te vermijden (druk op Toets 2 om te springen en druk op de D toets om de sprong te richten).

Ook kan hij van bovenaf op ze springen en ze zo van het scherm af stuiteren (druk op Toets 2 en houd deze ingedrukt om omhoog te springen en bovenop ze te landen). In sommige gebieden van het spel moet je op vijanden stuiteren om op hoger terrein te kunnen komen, dus oefen hier veel mee. Zorg er ook voor dat je niet te vroeg springt om niet precies vóór ze te springen en zelf gewond te raken.

Bovendien kan Donald tegen een rots trappen die vlakbij ligt (ga naast de rots staan en druk op Toets 1) zodat deze bovenop hen terecht komt.



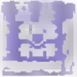
Aye, There's Treasure to be Had!

Whenever you see one of these Treasure Chests, make sure Donald gives it a good kick to open it and walks over the item that pops out to pick it up. Whatever the treasure is, it's bound to be helpful.

Food Treasures

Donald has to watch out — every time a creature attacks him, or whenever he gets hurt by the other dangers on the island, he loses one of his Life Gems. If Donald loses all three Gems, he loses one Try. Donald can restore his Gems by grabbing one of the items shown below.

1. ***Vanilla Ice Cream.*** Restores one of Donald's Life Gems
2. ***Roast Turkey.*** Restores all three of Donald's Gems



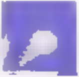
Auf zur Schatzsuche!

Wenn Sie eine dieser Schatztruhen sehen, lassen Sie Donald kräftig dagegentreten, um sie zu öffnen. Danach muß er den herausgefallenen Gegenstand aufheben. Alle Artikel aus diesen Schatzkisten werden sich später als äußerst nützlich erweisen.

Nahrungsmittel

Donald muß sich auf der Insel sehr vorsichtig bewegen — wenn er von einem Gegner angegriffen wird oder durch eine andere Gefahr ernstlich eine Verletzung erleidet, verliert er einen seiner Lebens-Edelsteine. Nachdem alle Edelsteine aufgebraucht sind, büßt er einen Versuch ein. Donald kann seine Edelsteine zurückgewinnen, wenn er einen der nachfolgenden Artikel findet.

1. ***Vanille-Eis.*** Dafür erhält Donald einen seiner Lebens-Edelsteine zurück.
2. ***Truthahnbraten.*** Sorgt dafür, daß er auf einen Schlag alle drei Lebens-Edelsteine zurückerhält.



Oui, il y a un trésor à prendre!

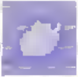
Chaque fois que vous voyez l'un de ces coffres à trésor, donnez-lui un bon coup de pied pour l'ouvrir et marchez sur les articles qui jaillissent pour les ramasser. Quel que soit le trésor, il vous sera utile.

Des trésors de nourriture

Vous devez faire attention — chaque fois qu'une créature vous attaquera, ou chaque fois que vous serez blessé à la suite d'autres dangers que vous aurez encourus sur l'île, vous perdrez une Pierre précieuse. Si vous perdez les trois Pierres précieuses, vous perdrez une Vie. Vous pouvez retrouver vos Pierres précieuses avec l'un des articles qui figurent ci-dessous.

1. ***La Glace à la vanille.*** Vous rend une Pierre précieuse
2. ***La Dinde rôtie.*** Vous rend vos trois Pierres précieuses

2



¡Aquí tiene un tesoro para tomar!

Cuando vea uno de estos cofres de tesoro, cerciórese de que Donald le dé una buena patada para abrirlo, pase sobre él y tomar el tesoro que sale del mismo. Sea cual sea el tesoro, le resultará de gran ayuda.

Tesoros de comida

Donald tendrá que tener cuidado porque cada vez que le ataque una criatura o cuando se vea herido por otros peligros de la isla, perderá una de sus gemas de vida. Donald podrá recuperar gemas de vida tomando uno de los artículos mostrados a continuación.

Helado de vainilla. Restablece una de las gemas de vida de Donald.

Pavo asado. Restablece las tres gemas de vida de Donald.

I vari tesori

Ogni volta che vedete uno di questi bauli del tesoro, assicuratevi che Paperino sferri un bel calcio per aprirlo e cammini sopra all'oggetto contenuto per raccoglierlo. Qualsiasi cosa sia, il tesoro è sicuramente utile.

Tesoro in cibo

Paperino deve fare attenzione, ogni volta che una creatura lo attacca o quando viene ferito da uno degli altri pericoli dell'isola egli perde una delle gemme di vita. Quando Paperino perde tutte e tre le gemme, egli perde un tentativo. Paperino può rimpinguare la sua scorta di gemme raccogliendo uno degli oggetti indicati di seguito.

Gelato alla vaniglia. Ripristina una delle gemme di vita di Paperino.

Tacchino arrosto. Ripristina tutte e tre le gemme di vita di Paperino.

Och kolla in skatterna!

När du ser en sån här skattkista, låt Kalle få in en kraftig träff med foten så att den öppnas, och se sedan till att han promenerar över skatterna för att plocka upp dem. Vad som än finns i dessa kistor kommer säkert att vara till hjälp.

Är maten beskattad?

Kalle måste hela tiden vara på sin vakt — varje gång han blir påhoppad eller när han råkar ut för en av öns alla andra faror, så blir han av med en av sina livskristaller. Om han skulle förlora alla tre kristallerna förlorar han ett försök. Kalle kan dock ersätta tappade kristaller genom att mata åt sig en av de följande favoriträtterna.

Vaniljglass. Ersätter en förlorad livskristall.

Helstekt kalkon. Ersätter alla tre livskristallerna.

Oké, op Jacht naar Schatten!

Wanneer je één van deze Schatkisten ziet, moet je Donald deze even flink tegenaan laten trappen om hem te openen en daarna over het voorwerp dat daaruit tevoorschijn komt, heen laten lopen, om het op te rapen. Wat het ook voor een schat is, het komt vast wel van pas.

Voedsel Schatten

Donald moet uitkijken, iedere keer wanneer een schepsel hem aanvalt, of als hij gewond raakt door één van de andere gevaren op het eiland, verliest hij één van zijn Levensjuwelen. Als Donald alle drie de Juwelen verliest, kost hem dit een poging. Maar Donald kan Juwelen terugkrijgen, door één van de voorwerpen te pakken die hier getoond worden.

Vanille ijsje. Hierdoor krijg je één van de Levensjuwelen terug.

Gebraden Kalkoen. Hierdoor krijg je alle drie de Juwelen van Donald terug.

Other Treasures and Items

Donald has a bit of his Uncle Scrooge in him, so he doesn't want to pass up any riches that may be lying around. There's a lot more to life than ice cream, you know!

1. ***Money Bag:*** These add to the number of your Bonus Points at the end of the Stage.
2. ***Diamond:*** You receive big Bonus Points for each Diamond you find!
3. ***Hot Pepper:*** Take a bite out of this to put Donald into high gear. Not only does he get a speed increase, but he becomes invincible for a short time and he can also blast through rocks he couldn't walk through otherwise.
4. ***1-Up:*** Collect this item to receive an extra Try!

Andere Kostbarkeiten und Hilfmittel

Donald ist ein bißchen wie sein Onkel Dagobert veranlagt — er läßt nicht gerne etwas liegen, wenn man es noch zu irgend etwas gebrauchen könnte. Besonders die folgenden Artikel haben es ihm angetan, denn sie sind noch nützlicher als Vanille Eis.

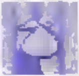
1. ***Geldtasche:*** Erhöht die Anzahl Ihrer Bonuspunkte am Ende der jeweiligen Spielstufe.
2. ***Diamant:*** Jede Menge Bonuspunkte, wenn es Ihnen gelingt, einen dieser Glitzersteinchen zu finden!
3. ***Peperoni.*** Beißen Sie einmal kräftig hinein, um Donalds Nachbrenner zu aktivieren. Dadurch wird er nicht nur schneller, sondern ist auch für kurze Zeit unverwundbar. Er kann dann sogar Felsen zertrümmern, die normalerweise für ihn unüberwindlich sind.
4. ***1-Up:*** Sammeln Sie diesen Artikel ein, um einen zusätzlichen Versuch zu erhalten.

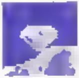
Autres trésors et articles

Donald, qui tient un peu de son Oncle Picsou, ne veut manquer aucune richesse se trouvant à proximité. Et vous de même. Vous savez, il y a des choses bien plus importantes qu'une Glace dans la vie.

1. ***La Bourse:*** Ajoute des points à vos Bonus à la fin d'un niveau.
2. ***Le Diamant:*** Vous recevrez un grand nombre de points de Bonus chaque fois que vous trouverez un diamant.
3. ***Le piment.*** Mangez-en un peu pour reprendre beaucoup d'énergie! Non seulement vous serez plus rapide, mais vous deviendrez invincible pendant un petit moment et vous pourrez aussi ouvrir les rochers que vous n'auriez pu casser dans d'autres circonstances.
4. ***1 PLUS:*** Prenez cet article pour recevoir une vie supplémentaire.

1)





Otros tesoros y artículos

Donald tiene algo de tío Scrooge, por lo que no le gusta dejar atrás ninguna de las riquezas que se encuentran por los alrededores. En la vida hay algo más que helados.

① ***Bolsa de dinero.*** Aumentará el número de puntos de gratificación al final de la etapa.

Diamante. Usted recibirá muchos puntos de gratificación por cada diamante que encuentre.

Guindilla. ¡Muerda una de estas guindillas para poner a Donald a toda marcha! No sólo aumentará su velocidad, sino que se volverá invencible durante cierto tiempo y también podrá destrozar rocas que de otra forma no podría romper.

④ ***1 más.*** Tome este artículo para recibir una vida extra.

Altri tesori ed oggetti

Paperino è un poco come Zio Paperone e non vuole lasciarsi scappare alcun oggetto di valore. La vita non è fatta di solo gelato.

① ***Sacco di soldi.*** Questi vengono aggiunti ai punti premio alla fine del livello.

② ***Diamante.*** Per ciascun diamante trovato riceverete molti punti premio.

③ ***Peperoncino.*** Mordete questo peperoncino per [illegible] Paperino. Non solo la sua velocità aumenta ma egli diviene invincibile per un breve periodo ed è in grado di distruggere rocce impossibili da distruggere altrimenti.

④ ***Tentativo extra.*** Raccogliete questo oggetto per ricevere un tentativo extra.

Andra skatter och föremål

Äpplet faller inte långt ifrån trädet: naturligtvis har Kalle lite av Joakim von Anka i sig och han skulle ogärna låta alla dessa härligheter ligga och skräpa till ingen nytta. Jag menar, visst glass är ju gott, visst, men

Pengasäckar: Dessa ökar på dina bonuspoäng när du tar dig igenom en zon.

② ***Diamanter:*** Du får mängder bonuspoäng för varje diamant du lyckas hitta!

③ ***Pepperoni:*** Ta en tugga och se på när Kalle lägger in överväxeln! Och inte bara ökar hans tempo, han blir också osårbar för en kort stund, och kan även brassa på rakt genom klippväggar som han inte ens kunnat i vanliga fall.

④ ***Extra liv:*** Samla på dig såna här för att utöka ditt antal återstående försök!

Andere Schatten en Voorwerpen

Donald lijkt wel een beetje op zijn Oom Dagobert, dus kan hij het niet over zijn hart verkrijgen om rijkdommen zomaar te laten liggen. Tja, er zijn nou eenmaal dingen die interessanter zijn dan ijsjes.

① ***Geld Buidel:*** Deze verhogen het aantal Bonuspunten dat je aan het eind van een Fase krijgt.

② ***Diamant:*** Je ontvangt een massa Bonuspunten voor elke Diamant die je vindt!

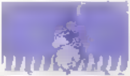
③ ***Hete Peper:*** Neem hier een hapje van om Donald in een hogere versnelling te zetten! Niet alleen wordt hij nu sneller, hij wordt bovendien voor een tijdje onoverwinnelijk en hij kan nu door rotsen heen breken waar hij eerst niet door kon komen.

④ ***1-UP:*** Grijp dit voorwerp om een extra Poging te krijgen.

[illegible] ous kinds of rocks, blocks of ice, [illegible] s and other moving objects in the [illegible] can jump onto and use to move [illegible] oss. Just jump onto the item, stay on [illegible] you reach your destination and jump off.

Im Lauf des Spiels werden Sie verschiedene Arten von Felsen, Eisblöcken, Windströmungen und andere sich bewegende Objekte antreffen. Springen Sie an Bord und verwenden Sie dieses Transportmittel, um sich über gefährliche Bereiche tragen zu lassen. Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, springen Sie einfach wieder ab.

Il y a différentes sortes de rochers, de blocs de glace, de vents et autres objets mobiles sur lesquels vous pourrez sauter pour les utiliser et passer les zones dangereuses. Sautez simplement sur l'article et restez dessus jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination, puis sautez pour quitter.



[illegible]n varios tipos de rocas [illegible]ues de hielo, corrientes de [illegible] y otros objetos móviles en el [illegible]bre los que usted tendrá [illegible] y utilizar para moverse [illegible]as peligrosas [illegible]mente salte sobre el artículo, [illegible]nezca sobre él hasta que [illegible]o su destino y después salte

Vi sono vari tipi di rocce, blocchi di ghiaccio, venti impetuosi ed altri oggetti mobili del gioco su cui potete saltare per utilizzarli nel passaggio di zone pericolose. Saltate e rimanete su di essi fino a che non raggiungete la vostra destinazione e quindi abbandonateli.

Spelet innehåller olika sorters klippblock, isblock, vindströmmar och andra rörliga föremål som du kan hoppa upp på och utnyttja för att ta dig igenom farliga passage. Hoppa helt enkelt upp och sätt dig på föremålet, sitt kvar tills du kommit dit du tänkt dig, och hoppa sen av

Er zijn verschillende soorten rotsen, ijsblokken, windrichtingen en andere bewegende objecten in het spel waar je bovenop kunt springen om gevaarlijke gebieden door te komen. Spring gewoon bovenop een voorwerp en blijf zitten totdat je je bestemming bereikt hebt en spring er dan af

Quacking On or Ducking Out

Donald starts out his adventure with three Tries and unlimited Continues. Each time Donald loses a Try he returns to the beginning of the Stage he was last in. If Donald has no Tries left the Continue screen appears. Selecting YES continues the game from the island map, where you can pick an easier Round to try or go back to the last Round you tried.

Note: You start the game again from the first Stage of the Round you select.

Ente gut – alles gut?

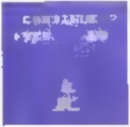
Donald beginnt sein Abenteuer mit drei Versuchen und einer unbegrenzten Anzahl von Fortsetzungsmöglichkeiten. Jedesmal, wenn Donald einen Versuch einbüßt, muß er zum Anfang der letzten Stufe zurückkehren. Hat er keine Versuche übrig, erscheint der Continue-Bildschirm (Fortsetzungs-Bildschirm). Wenn Sie dann YES (Ja) wählen, wird das Spiel von der Insel-Landkarte aus fortgesetzt. Sie können dann entweder eine leichtere Runde wählen oder die letzte gespielte Runde noch einmal versuchen.

Hinweis: Das Spiel beginnt mit der ersten Stufe der gewählten Runde.

Fin de jeu/Continue

Vous vous lancez dans l'aventure avec trois Vies et un nombre illimité de Continues. Chaque fois que vous perdez une Vie, vous retournez au début du niveau où vous étiez en dernier. Si vous n'avez plus de Vies, l'écran Continue (possibilité de continuer) apparaît. Sélectionnez YES (oui) pour continuer à jouer à partir de la carte de l'île où vous pouvez sélectionner un niveau plus facile pour vous entraîner, ou à revenir à la dernière partie où vous étiez.

Note: Vous recommencerez à jouer à partir du premier niveau de la partie que vous aurez sélectionnée.



Avivarse o meter la pata

Donald comenzará su aventura con tres intentos e ilimitadas posibilidades de continuación. Cada vez que Donald pierda un intento, volverá al comienzo de la etapa en la que estuvo por última vez. Cuando no le queden intentos aparecerá la pantalla Continue (continuación). Si selecciona YES (sí) podrá continuar el juego desde el mapa de la isla, donde podrá escoger una ronda más fácil o volver a la última ronda intentada.

Nota. Usted reanudará el juego desde la primera etapa de la ronda que haya seleccionado.

Continuazioni

Paperino inizia questa avventura con tre tentativi ed un numero illimitato di continuazioni. Ogni volta che Paperino perde un tentativo egli ritorna all'inizio dell'ultimo livello giocato. Se i tentativi sono terminati apparirà lo schermo CONTINUE. La selezione di YES vi permette di continuare il gioco dalla mappa dell'isola dove potete selezionare una zona più facile oppure ritornare all'ultima zona selezionata.

Nota: Il gioco ricomincia dal primo livello della zona selezionata.

Anka eller mes?

Kalle påbörjar sina äventyr med tre försök och ett obegränsat antal möjligheter att fortsätta spela efter att försöken tagit slut. Varje gång Kalle blir av ett försök skickas han automatiskt tillbaka till början av den zon han befann sig i sist. Om han förlorat alla sina försök dyker CONTINUE (fortsättnings-) skärmen upp. Om du väljer YES (ja) så hamnar du framför kartan över ön igen, där du väljer mellan att antingen börja om från ett lättare område eller gå tillbaka och fortsätta där du slutade.

Obs: Du startar spelet igen från den första zonen i det område du väljer.

Blijven We Kwaken of Vliegen We Eruit

Donald begint zijn avontuur met drie Pogingen en hij mag zo vaak als hij wil doorgaan met het spel. Iedere keer als Donald een Poging verliest gaat hij terug naar het begin van de Ronde waar hij in verloor. Wanneer Donald geen Pogingen meer over heeft, verschijnt het Continue scherm. Kies voor YES om door te gaan met het spel vanaf de plattegrond van het eiland, waar je een makkelijkere Ronde kunt kiezen of terug kunt gaan naar de laatste Ronde die je probeerde te spelen.

Let op: Je begint het spel weer vanaf de eerste Ronde van het Gebied dat je uitkiest.

From Uncle Scrooge's Adventure Diary

I'm writing this diary for the brave souls who follow after me. I came to this island in search of a treasure that was almost legendary — the Golden Amulet. I had heard that in a temple hidden in the island there is a statue wearing the most exquisite necklace ever made. I'm traveling to the island today to see if the legend is true.

1st Day: I started out my adventure in the island's jungle area. Snails and snakes filled the jungle, and I stayed up in the trees a lot to avoid the thorn bushes on the ground. Suddenly I ran into a very angry fellow who seemed to think the trees were there for his personal use! I must remember those grey flowers growing near the thorn bushes. If it hadn't been for them, I wouldn't have known where to jump — at the speed I was traveling, there wasn't much time to stop and watch where I was going!

①

Auszüge aus Onkel Dagoberts Abenteuer Tagebuch

Dieses Tagebuch soll all den tapferen Männern helfen, die sich lange nach mir in diesen Dschungel wagen. Ich habe diese Insel aufgesucht, um einen legendären Schatz zu finden — das Goldene Amulett. Man sagte, daß sich diese Kostbarkeit in einem verborgenen Tempel befindet, wo eine Statue mit diesem Kleinod und einer Halskette aus unbezahlbar seltenen Juwelen geschmückt ist. Heute beginne ich endlich mit meiner Suche, um die Wahrheit über diese Legende herauszufinden.

① **Tag 1**: Der erste Tag meines Abenteuers begann im dichten Dschungel der Insel. Auf dem Urwaldboden tummeln sich auch viele schleimige Schnecken und schlüpfrige Schlangen, dazu hat es dichte Dornenbüsche, an denen man leicht Federn läßt. Da erschien es mir zweckmäßiger, mich in den Baumkronen aufzuhalten. Doch auch das war nicht ohne Gefahr — plötzlich erschien ein ziemlich übelgelaunter Geselle, der die Baumwelt scheinbar als sein Privateigentum betrachtete! Ich erinnere mich mit Dankbarkeit an diese grauen Blumen in der Nähe der Dornenbüsche. Ohne sie hätte ich gar nicht gewußt, wo ich hinspringen sollte — bei meiner Geschwindigkeit blieb mir nicht viel Zeit zum Überlegen!

Les carnets d'aventure de l'Oncle Picsou

J'écris ce journal pour ceux qui passeront après moi. J'ai décidé de venir sur cette île pour y chercher un trésor qui est pratiquement légendaire — l'Amulette d'Or. J'ai entendu parler d'un temple caché qui renferme une statue portant le plus merveilleux collier jamais vu. Aujourd'hui, je suis en route vers cette île pour vérifier si la légende est vraie.

① **1er jour**: Mon aventure a commencé dans la zone de la jungle de l'île. Il y avait des escargots, des limaces et des serpents partout, mais je suis resté dans les arbres pour éviter les buissons épineux au sol. Subitement, j'ai rencontré une créature très courroucée, qui semblait penser que les arbres étaient réservés à son usage exclusif! Je ne dois pas oublier ces fleurs grises qui poussent près des buissons épineux. Si elles n'avaient pas été là, je n'aurais pas su où sauter — à la vitesse à laquelle j'allais, je ne pouvais pas m'arrêter et regarder où je mettais les pieds.

Del diario de la aventura del tío Scrooge...

Estoy escribiendo este diario para los valientes que me sigan. Llegué a esta isla en busca de un tesoro que es casi legendario: el Amuleto Dorado. Según he oído, en un templo oculto en la isla se encuentra una estatua que tiene el collar más lujoso que se haya hecho nunca. En este momento me encuentro [illegible] por la isla para ver si la leyenda es cierta.

Primer día. Comencé mi aventura en el área de la jungla de la isla. La jungla está llena de cucarachas y serpientes. Tuve que subirme a muchos árboles para evitar los arbustos espinosos del suelo. ¡Repentinamente me encontré con un tipo muy extraño que parecía creer que los árboles estaban allí para su uso personal! Debo recordar los [illegible] grises que crecían cerca de los arbustos espinosos. ¡Si no hubiera sido por ellos, no habría podido saber hacia dónde saltar, ya que a la velocidad con la que corría no había mucho tiempo para pararme y ver a dónde ir!

Del diario di Zio Paperone...

Scrivo questo diario per i coraggiosi che mi seguiranno. Sono sbarcato su quest'isola alla ricerca di un tesoro leggendario: l'Amuleto d'oro. Avevo sentito dire che in un tempio nascosto sull'isola si trovava una statua con una meravigliosa collana. Oggi inizierò l'esplorazione dell'isola per vedere se le voci sono [illegible].

Primo giorno: Ho iniziato la mia ricerca nella zona della giungla. La vegetazione brulica di zanzare e serpenti e sono rimasto in alto sugli alberi per evitare i cespugli spinosi che infestano il suolo. Improvvisamente ho incontrato un tipo [illegible] che pensava che gli alberi fossero esclusivamente per suo uso e consumo. Devo ricordarmi di quei [illegible] grigi che crescono accanto ai cespugli spinosi. Se non fosse stato per loro non avrei saputo dove saltare e alla velocità a cui stavo viaggiando non c'era certo molto tempo per fermarmi a guardare dove stavo andando.

Utdrag ur farbror Joakims äventyrsdagbok...

Då jag skriver denna dagbok har jag i åtanke de djärva själar som kommer att följa i mina fotspår. Jag kom till denna ö på jakt på en skatt som blivit legendarisk — Den Gyllene Amuletten. Jag fick höra att det någonstans på denna gudsförgätna plats skulle finnas ett glömt tempel [illegible] en staty bar det vackraste halsband som någonsin tillverkats. Jag är nu på väg till denna ö, för att se om denna legend verkligen är sann.

Första dagen. Jag påbörjade mitt äventyr i öns djungler, som kryllar av [illegible] och ormar. Jag höll mig uppe i träden en hel del mest för att undvika taggbuskarna nere på marken. Plötsligt sprang jag på en riktigt [illegible] som verkade tycka att träden var hans privata egendom! Jag får inte glömma var jag såg de där grå [illegible], de där som växte i närheten av törnsnåren. Utan dem hade jag aldrig haft en aning om var jag skulle hoppa — med den fart som jag kom rusande så fanns det ju [illegible] inte mycket tid över till att stanna upp och se mig omkring!

Het Avonturen Dagboek van Oom Dagobert.

Ik schrijf dit dagboek voor de dappere mannen die na mij zullen volgen. Ik ben naar dit eiland gekomen op zoek naar een schat die bijna wereldberoemd was: het Gouden Amulet. Ik had gehoord dat er op het eiland een verborgen tempel stond met daarin een standbeeld dat de prachtigste ketting droeg die ooit gemaakt was. Vandaag reis ik naar dat eiland om te zien of de legende waar is.

De eerste dag. Mijn avontuur begon in het oerwoudgedeelte van het eiland. Slakken en slangen krioelden door het oerwoud en ik bleef boven in de bomen om de doornstruiken op de grond te vermijden. Plotseling kwam ik een hele kwade vent tegen die dacht dat de bomen zijn persoonlijk eigendom waren! Ik ben blij dat al van die grijze bloemen groeiden vlak naast de doornstruiken. Als die er niet geweest waren, had ik echt niet geweten waar ik naar toe had moeten springen. Ik ging namelijk zo hard vooruit dat er niet veel tijd was om te stoppen en eens te kijken waar ik naartoe kon gaan.

2 **2nd Day** I explored the shipwreck off the island. Lots of bullion and diamonds. I had a few problems with the giant clams and the fish, but some sea anemones were kind enough to help me out of a few sticky situations.

3rd Day Into the volcano! The caves are magnificent, but the swooping bats and falling rocks made things a little tricky. The hardest part was the lava. In order to escape I had to travel up the center of the volcano on a large rock. I came out just as the volcano blew up. It is very active and I bet it will erupt again soon!

② **Tag 2:** Heute habe ich mir das versunkene Wrack vor der Küste angeschaut. Überall lagen Goldbarren und Diamanten herum! Die Riesenmuscheln und Raubfische waren mir nicht allesamt freundlich gesonnen, doch die netten See-Anemonen kamen mir jedesmal zu Hilfe, wenn es eng wurde.

3 **Tag 3:** Ein heißer Tag war das — habe den Vulkan erforscht! Die Höhlen waren einmalig, aber die herabstoßenden Fledermäuse und der ärgerliche Steinschlag trübten den Genuß beträchtlich. Am schlimmsten war wohl die Lava. Um nicht zur Bratente zu werden, mußte ich mich auf einem riesigen Felsen mitten im Vulkan-Innern nach oben treiben lassen. Zum Glück wurde ich oben im Krater wieder ausgespuckt, und ich wette, daß dieser Vulkan demnächst ausbricht!

2 **2e jour** J'ai exploré l'épave naufragée au large de l'île. Plein de lingots et de diamants. J'ai eu quelques problèmes avec les poissons et les clams géants, mais certaines anémones de mer ont été assez gentilles pour m'aider à sortir de certaines situations difficiles.

3 **3e jour** Dans le volcan! Les grottes sont magnifiques mais les chauve-souris qui me frôlaient et les pierres qui tombaient ont rendu les choses un peu compliquées. Le plus dur a été la lave. Pour pouvoir m'échapper, je me suis rendu au centre du volcan sur un gros rocher. Je suis sorti juste au moment où le volcan entrait en éruption. Il est très actif et je suis sûr qu'il aura une nouvelle éruption bientôt!

3

Segundo día: Exploré el naufragio de la isla. ¡Montones de oro y diamantes! Tuve algunos problemas con las almejas y los peces gigantes pero algunas anémonas de mar tuvieron la amabilidad de salvarme de ciertas situaciones peliagudas.

Tercer día: Dentro del volcán. Las cavernas son magníficas pero los murciélagos bajando en picado y las rocas desprendiéndose pusieron las cosas un poco difícil. Lo peor fue la lava. Para escapar tuve que atravesar el centro del volcán sobre una gran roca. Salí justamente cuando el volcán comenzó a arrojar lava. Es muy activo y me supongo que volverá a entrar en erupción muy pronto.

2 **Secondo giorno:** Oggi ho esplorato la nave naufragata a largo dell'isola. Ho trovato mucchi di lingotti e diamanti. Ho avuto alcuni problemi con le conchiglie giganti ed i pesci, ma alcuni anemoni di mare sono stati tanto gentili da aiutarmi in alcune situazioni difficili.

3 **Terzo giorno:** All'interno del vulcano. Le caverne sono magnifiche ma i pipistrelli che svolazzano e le rocce che cadono rendono la cosa difficoltosa. La parte più difficile è la lava. Per scappare ho dovuto raggiungere il centro del vulcano a bordo di una grande roccia. Sono uscito proprio quando il vulcano ha eruttato. È molto attivo e scommetto che erutterà nuovamente fra non molto.

2 **Andra dagen.** Undersökte det där skeppsbrottet strax utanför ön. Smockfullt med guldtackor och diamanter. Jag hade en del problem med jättemusslorna och fiskarna, men ett gäng hyggliga havsanemoner hjälpte mig ur ett par läbbiga lägen.

3 **Tredje dagen.** Inne i vulkanen. Grottorna är helt sagolika, men några flaxiga fladdermöss och ett stenras slår det här lite grann. Men det jobbigaste var nu helt klart lavan. För att komma undan var jag tvungen att ta mig upp genom vulkanschaktet på ett stort klippblock. Jag kom ut precis innan vulkanen fick ett utbrott. Den verkar otäckt aktiv och jag slår vad om att den kommer att bryta ut ganska snart igen.

2 **De tweede dag.** Ik onderzocht het scheepswrak naast het eiland. Vol met goud en diamanten! Ik had een paar probleempjes met de reusachtige mosselen en de vissen, maar gelukkig waren een paar zeeanemonen zo aardig om me te verlossen uit een paar benarde situaties.

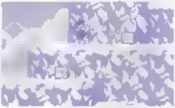
3 **De derde dag:** In de vulkaan! De grotten zijn schitterend, maar nogal gevaarlijk door de aanval van de vleermuizen en vallende rotsen. Het moeilijkste gedeelte was de lava. Om te kunnen ontsnappen, moest ik naar het midden van de vulkaan reizen op een grote rots. Net toen ik uit de vulkaan kwam, barstte hij los! De vulkaan is erg actief en durf erom te wedden dat hij binnenkort weer losbarst!

④ **4th Day: Mountain-climbing today.** Some fierce billy goats butted me around, and bees swarmed here and there. I kept climbing and found the entrance to the ice caves. I knew I was getting closer to the mysterious temple I had heard about. I made it through the ice caves and somehow got past a very dangerous falcon. I now know the secret to the island and am about to enter the temple.

④ **Tag 4:** Für heute ist Bergsteigen angesagt. Auch hier etwas unfreundliche Tierwelt: Bergziegen wollten mich auf die Hörner nehmen, und Bienenschwärme schwirrten mir bedrohlich nahe um den Schnabel. Ich ließ mich aber nicht abhalten und kletterte weiter, bis ich den Eingang zur Eishöhle fand. Jetzt wußte ich mit Sicherheit, daß ich mich in der Nähe des geheimnisvollen Tempels befand, von dem ich so viel gehört hatte. Mit viel Glück und Schnattern überstand ich auch die Eishöhlen, und dann gab es noch diesen höchst gefährlichen Sturzfalken, dem ich gerade noch entkommen konnte. Aber jetzt habe ich das Geheimnis der Insel entschlüsselt — nur noch wenige Schritte bis zum Tempeleingang.

④ **4e jour:** Aujourd'hui, ascension de la montagne. Des boucs violents m'ont foncé dessus et des abeilles voltigeaient par ci par-là. J'ai continué à grimper et j'ai trouvé l'entrée des grottes de glace. Je savais que j'approchais du temple mystérieux dont j'avais entendu parler. J'ai réussi à franchir les grottes de glace et ai pu éviter un faucon très dangereux. Je connais maintenant le secret de l'île et suis sur le point de pénétrer dans le temple...

④



Cuarto día Hoy me tocó escalar montañas. Algunas cabras salvajes me golpearon al ir y había abejas por todas partes. Continué escalando y encontré la entrada a las cavernas de hielo. Sabía que me estaba acercando al misterioso templo del que había oído hablar. Atravesé las cavernas de hielo y en alguna forma eludí a un halcón muy peligroso. Ahora conozco el secreto de la isla y estoy a punto de entrar en el templo.

Quarto giorno Oggi ho scalato. Alcune capre mi hanno colpito mentre delle api mi hanno disturbato qua e là. Ho continuato a scalare ed ho trovato l'ingresso delle caverne di ghiaccio. Ho subito capito che mi stavo avvicinando al misterioso tempio di cui avevo udito parlare. Ho attraversato le caverne di ghiaccio ed in qualche modo sono riuscito ad evitare un pericoloso falco gigante. Ora conosco il segreto dell'isola e sto per entrare nel tempio.

Fjärde dagen Klättrade omkring en del i bergen idag. En del stökiga stenbockar stångades, och här och där surrade hela bisvärmar runt. Jag fortsatte mitt enträgna klättrande och hittade ingången till isgrottorna. Jag var helt säker på att jag närmade mig det mystiska tempel som jag hört talas så mycket om. Jag tog mig igenom isgrottorna och kom på något sätt undan förbi en stor livsfarlig falk. Men nu — nu vet jag öns hemlighet och är på väg in i templet.

De vierde dag Vandaag was het bergbeklimmen geblazen. Een paar woeste bokken stootten tegen me aan en overal zwermden bijen. Ik bleef klimmen en vond de ingang naar de ijsgrotten. Ik wist dat ik steeds dichter bij die geheimzinnige tempel kwam waar ik over had horen spreken. Ik slaagde erin door de ijsgrotten te komen en op de één of andere manier kon ik een heel gevaarlijke valk passeren. Nu ken ik het geheim van het eiland en ik sta op het punt om de tempel binnen te gaan.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

1 Do not immerse in water
2 Do not bend
3 Do not subject to any violent impact
4 Do not expose to direct sunlight
5 Do not damage or disfigure
6 Do not place near any high temperature source
7 Do not expose to thinner, benzine, etc.

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA Master System/Master System II bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1 Vor Nässe schützen
② Nicht knicken
3 Vor Gewalteinwirkungen schützen
4 Nicht direkt der Sonne aussetzen
5 Nicht beschädigen oder verunstalten
6 Vor Hitze schützen
7 Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen.

Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
Nach Gebrauch in die Hülle legen.

Vergessen Sie nicht, bei längerem Spielen manchmal eine Pause einzulegen.

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirm-Fernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zu Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

1 Ne pas mouiller
2 Ne pas plier
3 Ne pas soumettre à des chocs violents
4 Ne pas exposer au soleil
5 Ne pas abîmer
6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur
7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

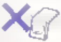
Si votre cartouche est mouillée, séchez-la avant de la réutiliser.
Si elle est sale, nettoyez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
Si vous ne vous en servez pas, rangez-la dans son étui.

N'oubliez pas de faire une pause si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à système de projection: Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube ou laisser des dépôts sur le phosphore du CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à grand écran.
ATTENTION: [illegible] avis [illegible] concerne en [illegible] cas [illegible]

1

②



3

Manejo del cartucho

[illegible] cartucho está diseñado únicamente [illegible] sistema Sega System.

Para un mejor uso

1. ¡No [illegible] mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo o rayarlo!
6. ¡No acercarlo a altas temperaturas!
7. ¡No ponerlo en disolvente, bencina, etc.!

Cuando esté húmedo, séquelo por [illegible] antes de usarlo. Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón. Después de usarlo, guárdelo en su [illegible].

[illegible] juego prolongado, tome [illegible] tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que dispongan de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

1. Non bagnatela
2. Non piegatela
3. Evitate colpi violenti
4. Non esponetela alla luce diretta del sole
5. Non danneggiatela o colpitela
6. Non lasciatela vicina a fonti di calore
7. Non bagnatela con benzina o [illegible]

Quando si bagna, asciugatela bene prima dell'uso. Quando si sporca, pulitela con un panno morbido inumidito con [illegible] acqua [illegible]. Dopo l'uso, riponetela nella sua [illegible].

Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini fisse possono causare danni permanenti al cinescopio o marcare [illegible] fosfori del CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisori a proiezione a grande schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospelsdator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten
2. Får ej vikas
3. Får ej utsättas för stötar
4. Utsätt dem ej för starkt solljus
5. Öppna dem ej och [illegible] dem
6. Förvaras ej nära värmekällor
7. Använd aldrig kemiska lösningsmedel vid rengöring

Om fukt skulle hamna på kassetten, torka bort den innan användning. Om kassetten blir smutsig, torka försiktigt bort smutsen med en mjuk [illegible] fuktad med tvålvatten. Efter användandet går kassetten i kassettasken.

Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING: Gäller projektionstelevisioner och storbilds-tv. Stillbilder som visas och längre stund åt gången kan leda till skador i bildrör eller fosformärken på katodstrålerörsskärmen. Spela inte videospel ofta eller under flera timmar åt gången när du använder dessa stora tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bestemd voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat
2. Buig hem niet
3. Stoot er niet hard tegenaan
4. Stel hem niet bloot aan direct zonlicht
   Beschadig of vervorm hem niet
   Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen
5. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

Maak hem eerst droog als hij nat is geworden. Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden. Bewaar hem in zijn doos.

Neem voldoende pauzes als u een lange tijd achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aan de beeldbuis veroorzaken of de CRT fosfor aantasten. Vermijd herhaald of lang gebruik van de video spellen op grootbeeld projectie televisies.

4

5

6